GAME BOY® COLOR

KONAMI

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

CGB-BMGJ-JPN

RK202-J1



METAL GEAR™
Ghost Babel

COLOR 専用

取扱説明書

KONAMI®

© 1987 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

安全にご使用していただくために・・・

警　告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。 それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注　意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

このたびはコナミのゲームボーイカラー専用カートリッジ「メタルギア ゴーストバベル™」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に必ず「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ　通信ケーブル対応

プロローグ

21世紀初頭。合衆国政府を震撼させる未曾有の事件が勃発した。開発中の核搭載二足歩行戦車メタルギアが独裁軍事集団によって強奪されたのだ。この非常事態に対し政府は、7年前武装要塞国家OUTER HEAVENをたった一人で陥落させた潜入工作のエキスパート、ソリッド・スネークを召喚。敵の本拠地『ガルエード』への潜入とメタルギアの破壊を要請した。難攻不落の武装要塞に単身挑むソリッド・スネーク。その行く手にたちはだかる謎の傭兵団『ブラック・チェンバー』。浮かび上がる過去の因縁、隠された真実。そしてメタルギアを巡る巨大な陰謀が明らかになっていく……。



ゲームの説明

潜入

「敵にみつからないように進む緊張感 —— マキシマム・スリル」

あなたは潜入工作員ソリッド・スネークとなって、武装要塞『ガルエード』に単独で潜入しなければなりません。敵兵はスネークを発見すると仲間を呼んで攻撃してきます。一対多数の戦闘では勝ち目はありません。できるだけ無用な戦闘を避けて、敵に見つからないように注意しましょう。

ゲームの始め方



ゲームボーイカラー本体にカートリッジをセットして電源を入れます。
デモ画面の後、タイトル画面が表示され、スタートボタンを押すとメインメニューに移ります。
✚ボタンの上下でメニューを選び、Aボタンで決定します。

［NEW GAME ニューゲーム］

ストーリーモードを最初から始めます。

［CONTINUE コンティニュー］

セーブしたところからストーリーモードを再開します。

［STAGE SELECT ステージセレクト］

一度クリアしたステージを選択してプレイできます。（→p28）

［VR TRAINING VRトレーニング］

仮想空間で訓練を行うVRトレーニングがプレイできます。（→p30）

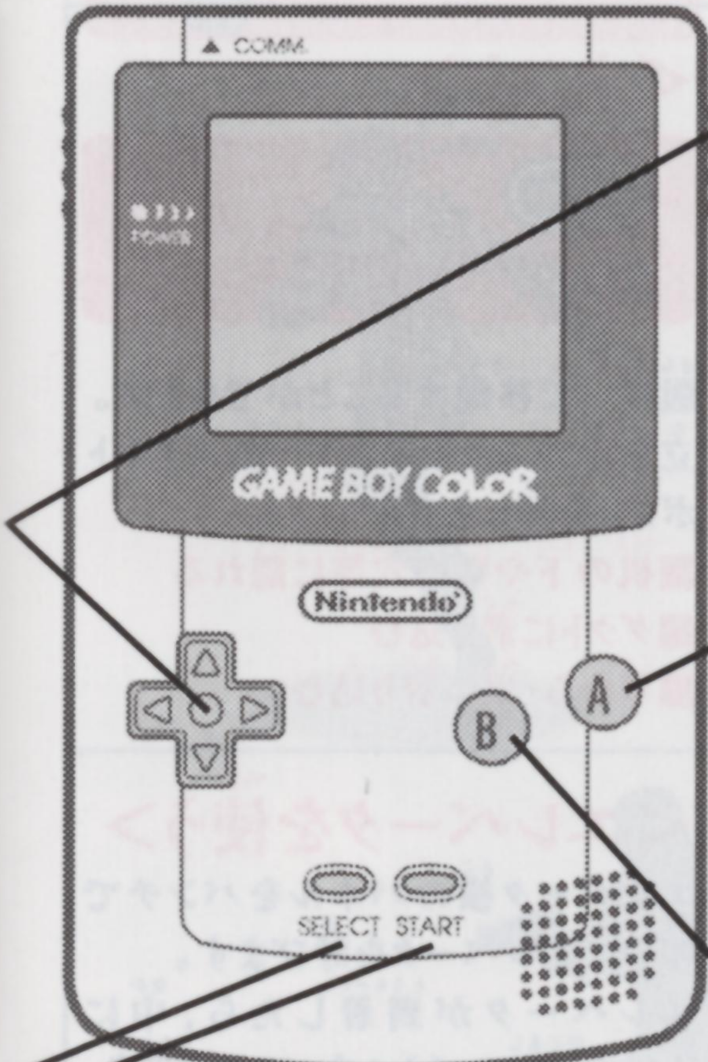
［VS BATTLE VSバトル］

通信ケーブル（別売）を使って、通信対戦がプレイできます。（→p34）

［OPTION オプション］

各種設定の変更を行います。（→p39）

操作方法



✚ボタン
ソリッド・スネークの移動
カーソルの移動など。
壁などに向かって+ボタンを入れつづけると張りつき状態になります。
張りついたまま移動も可能です。

Aボタン 決定ボタン
■パンチボタン:
敵兵への攻撃、パネルを押す等
■張りつき状態のとき:
音をたてる
■メニュー画面:
項目の決定

Bボタン キャンセルボタン
■武器ボタン:
武器の使用(武器装備時)
■張りつき状態のとき:
画面スクロール
■メニュー画面:
一つ前の画面に戻る

スタートボタン
ホフク状態←→立ち状態　切替

セレクトボタン
メニュー画面を開く

操作説明



<ホフク>

START ボタン

腹ばいで移動することができます。立ち上がるときはもう一度スタートボタンを押します。

■机の下や壁の穴等に隠れる
■ダクトに潜り込む
■草むら・沼に潜り込む



<エレベータを使う>

エレベータ横のパネルをパンチで叩いてエレベータを呼びます。
エレベータが到着したら、中に入って矢印のパネルをパンチで叩き、行き先を指定します。
矢印パネルを叩くとフロア移動します。

＜走る＞

ボタン



＜パンチ＞

A ボタン

パネル等を押すときにも使います。



＜武器を使う＞

B ボタン

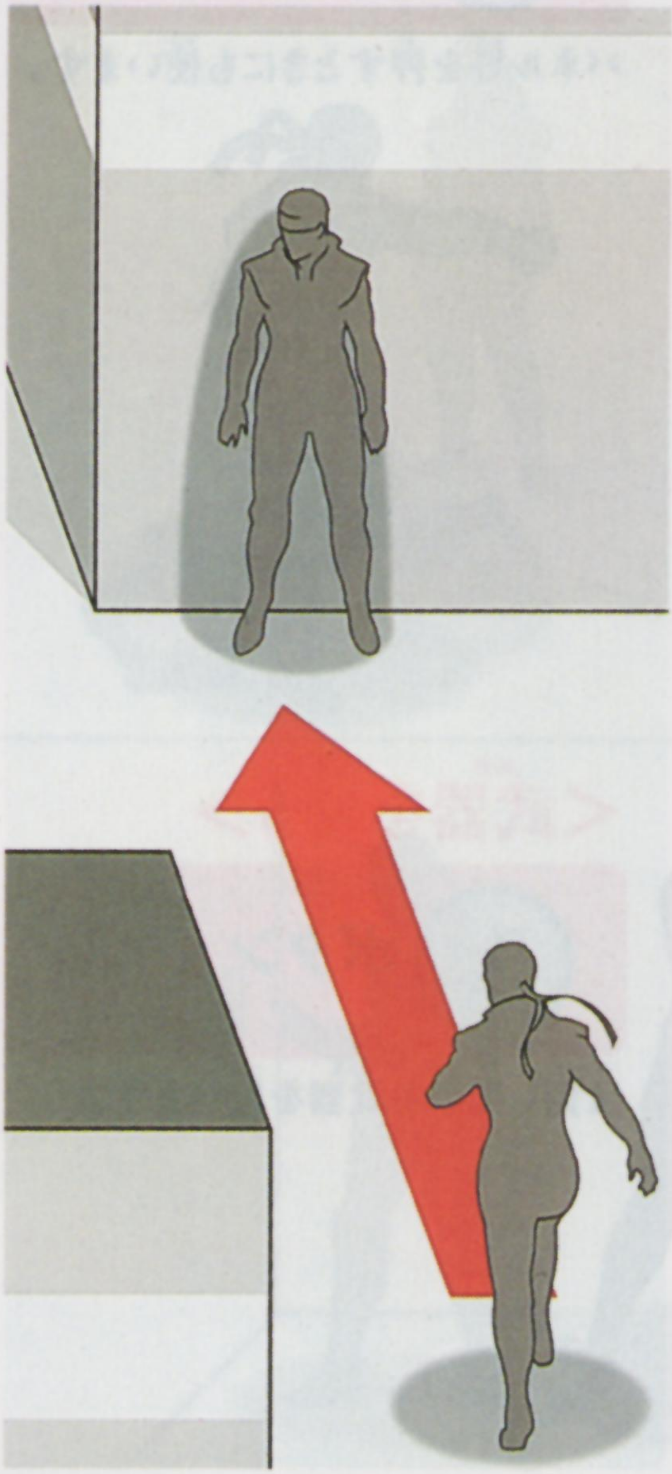
装備している武器を使います。



＜張りつき＞

壁に向かって  **ボタン**

壁などに向かって+ボタンを入れつづけると張りつき状態になります。





<覗き込み>

張りつき中 B ボタン

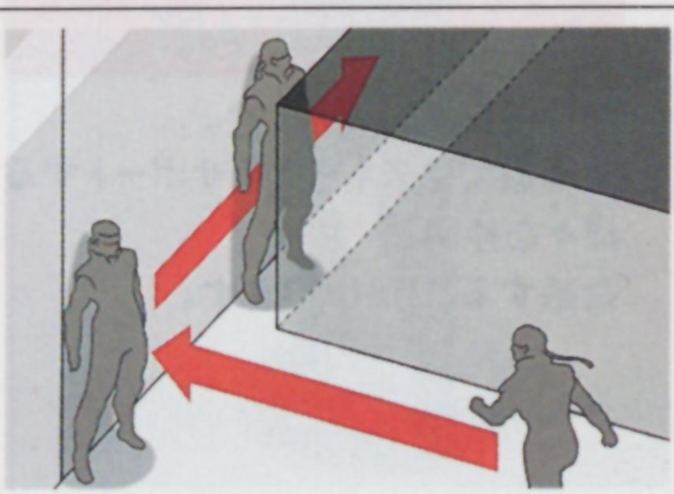
画面がスクロールして奥の方を見ることができます。



<音をたてる>

張りつき中 A ボタン

敵兵は物音を聞くと、音のした場所を調べにやってきます。



<張りつき移動>

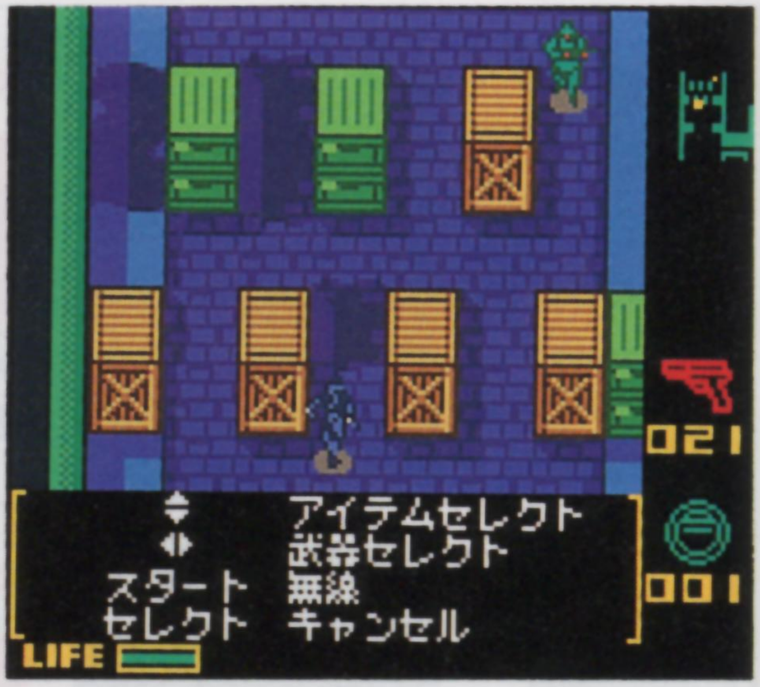
張りつき中 ボタン

張りついた状態で移動ができ、狭い通路にも入ることができます。

セレクトボタンでメニューを開く



SELECT





<無線機画面>

メニュー画面で START ボタン

無線機画面に入ります。
無線機ではスネークをサポートする様々な仲間と会話することができます。



<アイテム装備画面>

メニュー画面で  ボタンの上下

✚ボタンの上下で装備するアイテムを選択します。

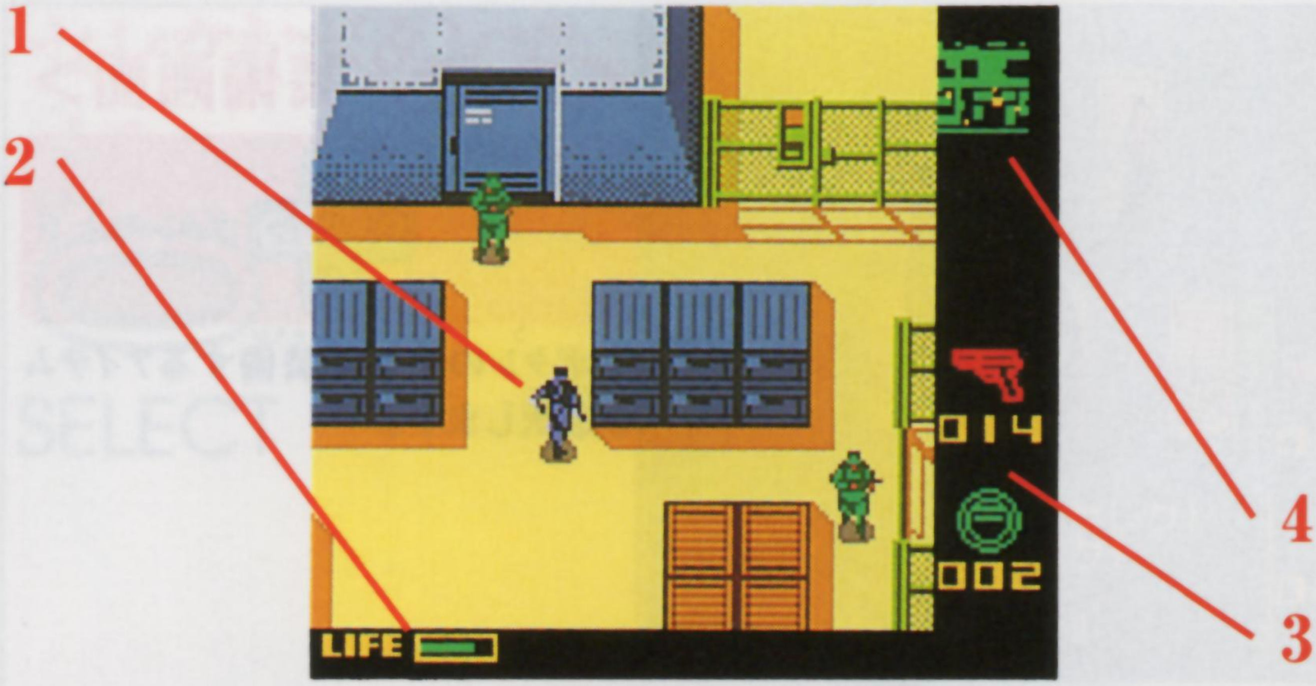


<武器装備画面>

メニュー画面で  ボタンの左右

✚ボタンの左右で装備する武器を選択します。

画面の説明



1. **ソリッド・スネーク**　プレイヤーが操作するキャラクター「ソリッド・スネーク」です。
2. **ライフゲージ**　ライフゲージがゼロになるとゲームオーバーです。
3. **装備品**　武　器：現在装備している武器と弾数
　　　　　　アイテム：現在装備しているアイテム
4. **レーダー**

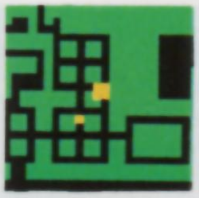
O_2（酸素）ゲージ

スネークが息をとめていられる時間を表します。O_2ゲージがゼロになるとライフゲージが減っていきます。ガスエリアでは、ガスマスクを装備するとO_2ゲージの減り方が遅くなります。



レーダーの見方

レーダーは敵の警戒レベル(→p14)によって表示パターンが変化します。



<潜入モード>

周りの地形を表示します。大きな白い光点がスネーク、その他の小さな白い光点が敵兵や監視カメラを表します。



<危険モード>

敵兵に発見されるとレーダーが使えなくなります。
敵兵から逃げて、カウンターがゼロになると回避モードに移ります。



<回避モード>

敵兵が警戒してスネークを探している状態です。カウンターがゼロになると潜入モードに、再発見されると危険モードに移ります。



<電波障害>

電波障害によりレーダーが使えない状態です。監視カメラやリモコンミサイルなども正常に作動しなくなります。

ボス敵ライフゲージ

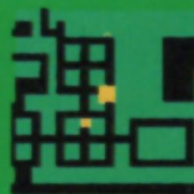
ボス敵のライフを表示します。
ボス敵に勝利すると、ソリッド・スネークのライフ最大値が上昇し所持できる弾の最大数が増えます。

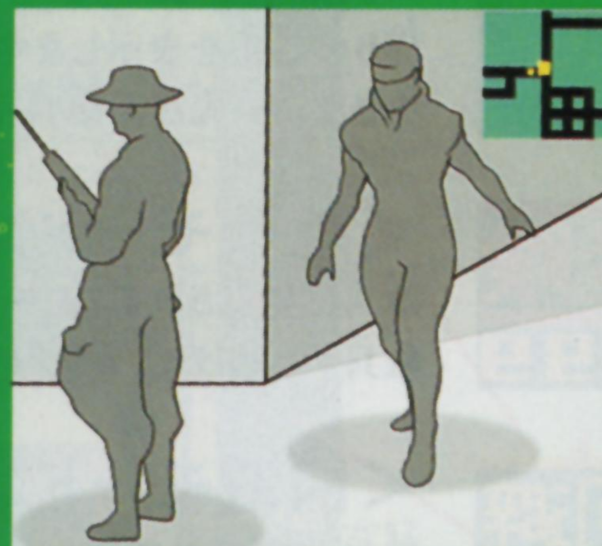


敵の警戒レベル

カウンターがゼロになる

潜入モード





スネークが敵兵や監視カメラに発見されていない状態です。

敵に発見される

敵に発見される

危険モード





スネークが敵兵や監視カメラに発見されている状態です。

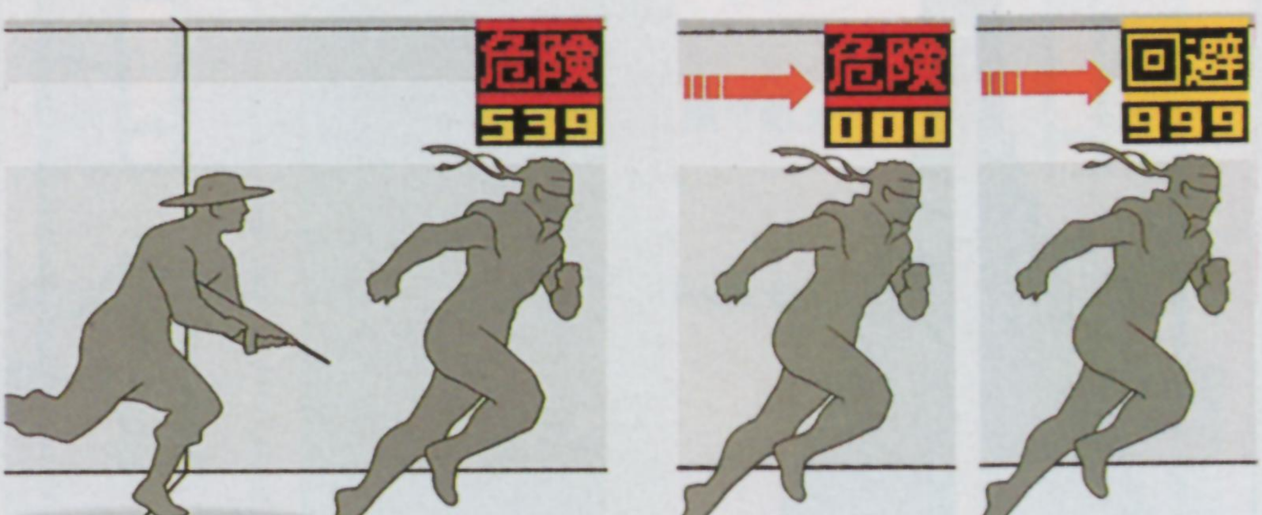
回避モード





敵兵は通常の巡回ルートを離れて
スネークを探しています。

敵がスネークを見失うとカウントダウン開始。
カウンタがゼロになると回避モードに移ります。



敵の警戒レベル

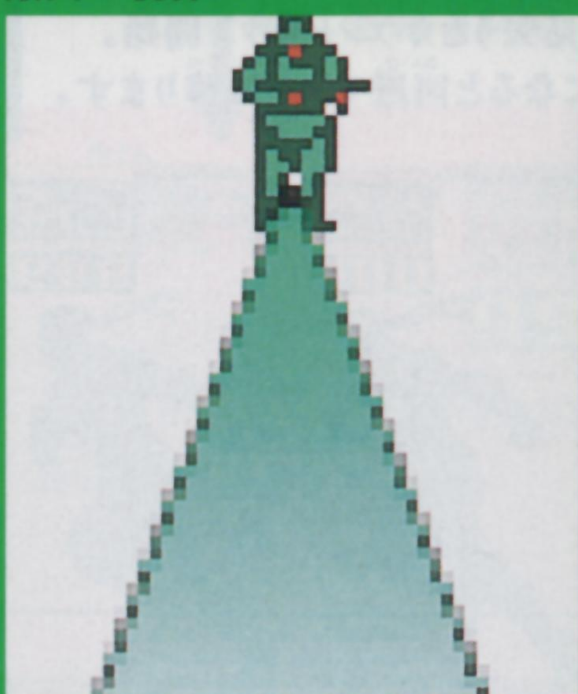
潜入モードでの敵兵の動き

敵兵は基本的に一定のルートを見回っていますが、中には居眠りをしている敵兵もいます。
物音が聞こえると通常の巡回ルートを離れて、音がしたポイントを調べにいきます。この状態を「物音モード」と言います。なにも異常がないことを確認すれば敵兵は巡回ルートへと戻ります。わざと物音をたて敵兵をおびき寄せることも可能です。





敵兵の視界



回避モードでの敵兵の動き

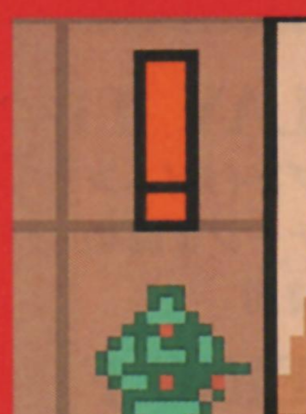
「回避モード」中に、敵に再発見されると「危険モード」に移ります。
レーダー上のカウンターがゼロになるまで逃げきることができれば、「潜入モード」に移って、敵兵は巡回ルートへ戻っていきます。

「回避モード」中も「物音モード」を利用して敵兵のおびき寄せが可能です。

危険モードでの敵兵の動き

「危険モード」では、敵兵は仲間を呼んでスネークを攻撃してきます。
敵兵がスネークを見失うとカウンターが減り始め、ゼロになると「回避モード」に移行します。

危険モード中は「物音モード」になることはありません。

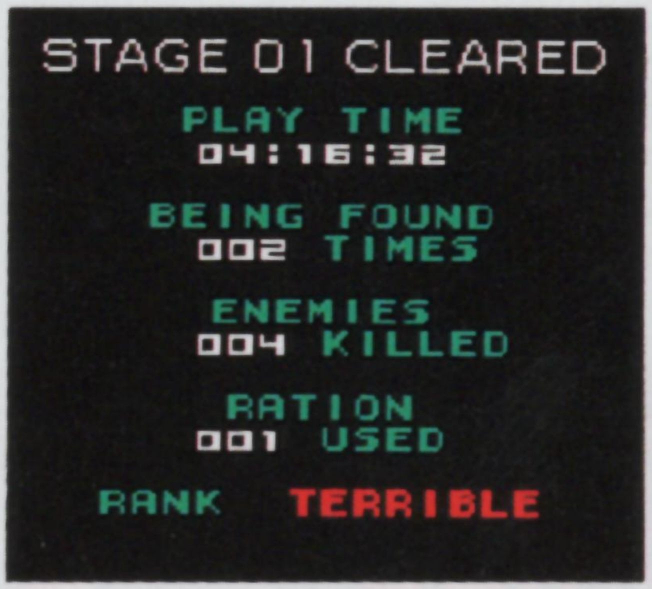


NEW GAME

[NEW GAME ニューゲーム]

ストーリーモード。

タイトルメニューで[NEW GAME]を選ぶと、難易度選択画面に移ります。難易度を選ぶとステージ1が始まります。



【ステージクリア画面】

「メタルギア ゴーストバベル」はステージクリア制です。

各ステージをクリアするごとに、評価画面が表示されます。

PLAY TIME

<プレイタイム>

ステージを開始してからクリアまでの時間

BEING FOUND

<ビーイングファウンド>

敵兵、監視カメラなどに見つかった回数

ENEMIES

<エネミーズ>

倒した敵兵の人数

RATION

<レーション>

使用したレーションの個数

RANK

<ランク>

総合評価

ゲームオーバー

ソリッド・スネークのライフがゼロになるとゲームオーバーになります。
また、ステージに仕掛けられているトラップには、即ゲームオーバーになるものも存在します。

[CONTINUE コンティニュー]
直前のコンティニューポイント（※）からゲームを再開します。
コンティニュー回数は無制限です。

[EXIT イグジット]
メインメニュー画面に戻ります。



【（※）コンティニューポイント】
ステージ内の、ゲーム進行上の節目（ステージの最初やボス敵戦の前など）となるポイントです。

無線機

ゲーム中、セレクトボタンを押してメニュー画面を開いた後、スタートボタンを押すと無線機画面に入ることができます。
Bボタンを押すとゲームに戻ります。

無線機ではスネークをサポートする人物と会話することができ、ゲーム中の様々な疑問や謎をとくためのヒントなどを得ることができます。



＜無線機の使用方法＞

1.周波数を合わせる

✚ボタンの左右で周波数を合わせます。

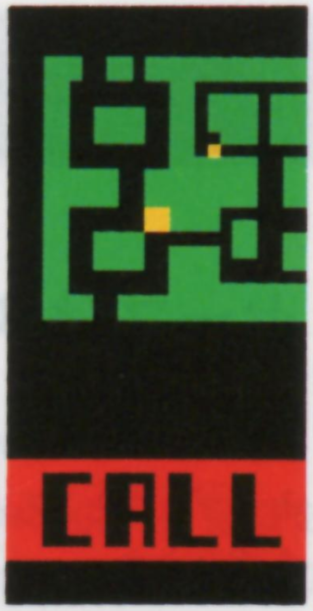
2.通信を開始する

周波数を決定した後、Aボタンを押すと通信を開始します。
正しい周波数を選んでいないと「応答ありません。」と表示されます。

※通信相手をメモリウインドウから選ぶ
周波数を合わせるときに✚ボタンの下を押すと、メモリウインドウ（一度通信したことのある相手の一覧）が表示されます。✚ボタンの上下で通信相手を選ぶことができます。

＜CALL（コール）について＞

通信相手から呼び出し（CALL：コール）があった場合、レーダーの下にCALLサインが表示されます。
その時に無線機画面に入ると通信が始まります。
ヒントが聞ける場合が多いので、できるだけ受信するようにしましょう。



周波数表

通信相手	周波数	情報の特性
ロイ・キャンベル Roy Campbell	140.85	作戦司令官。ゲーム進行上のヒントを教えてくれます。
メイ・リン Mei Ling	140.96	技術サポートとして作戦に参加。セーブ（→p22）を担当します。
ウィーゼル Weasel	141.80	ボス敵についてや武器の使い方などを教えてくれる凄腕の傭兵。
マクブライド Bryan McBride	141.52	敵要塞や風土に関する情報に詳しいCIA工作本部の情報官。

セーブ

セーブはメイ・リンとの通信で行います。

ストーリーモードのセーブデータの記録数はひとつです。
セーブしたところからゲームを再開するには、メインメニューから「CONTINUE」を選びます。

※「メタルギア　ゴーストバベル」でのセーブとは、直前のコンティニューポイント（ステージの最初やボス敵戦の前などのゲームの節目となる場所）を通過したときの状態を保存することを言います。



★「電池交換規定」、「バッテリーバックアップのソフトについて」（→p48-p49）

装備の仕方

<武器・アイテムを手に入れるには>

アイテムボックスを回収すると、武器・アイテムが手に入ります。

アイテムボックスの中身がすでに持っている武器・アイテムの最大装備数を越えていたり、まだ入手していない武器の弾薬などの場合はブザーが鳴り回収できません。


武器（ぶき）


アイテム


弾薬（だんやく）

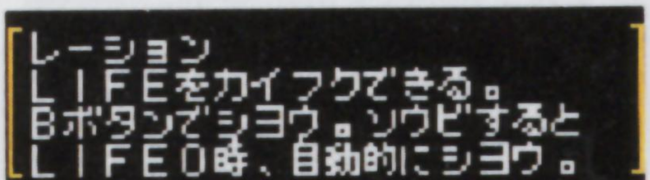

レーション

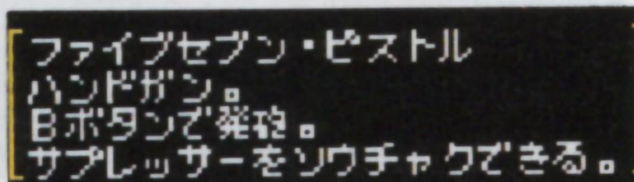
<武器・アイテムの装備の仕方>

ゲーム中、セレクトボタンを押すとメニュー画面が開きます。
その後、

✚ボタンの上下：装備するアイテムを選択
✚ボタンの左右：装備する武器を選択

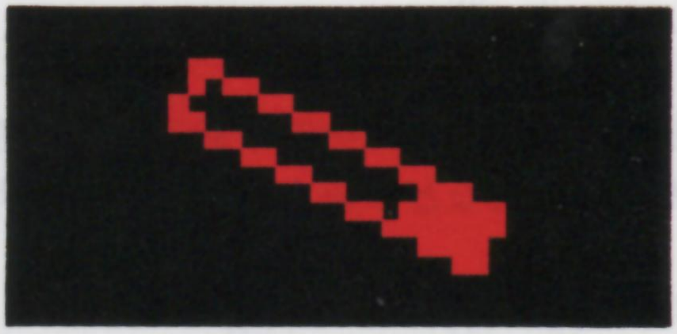
選択時、画面下のウインドウでそれぞれアイテム／武器の説明が表示されます。



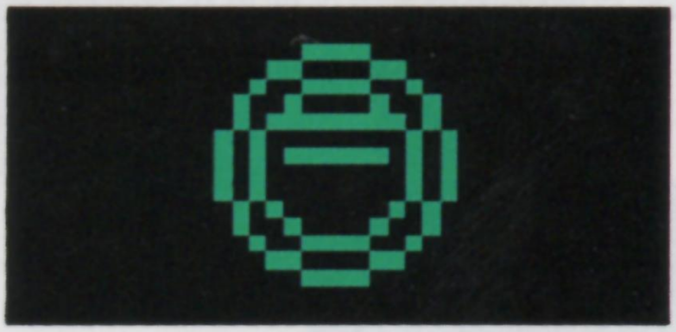


アイテム紹介

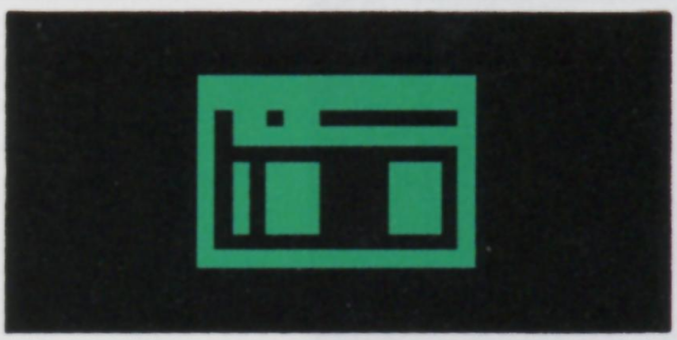
アイテムは状況によって使えないことがあります。
そのような場合は「NO USE」と表示されます。



【ハツエントウ】
煙を発生させる道具。



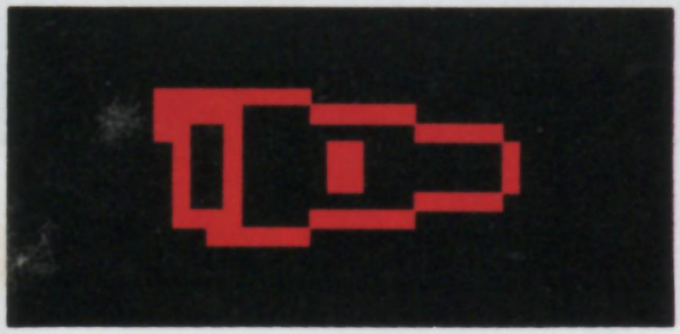
【レーション】
アイテム選択画面を開いているときにBボタンを押して使用するとライフが一定量回復。装備している状態でライフがゼロになると自動的に使用。



【IDカードLv1】
カードキー。
装備するとレベル1までのドアを開けることが出来る。



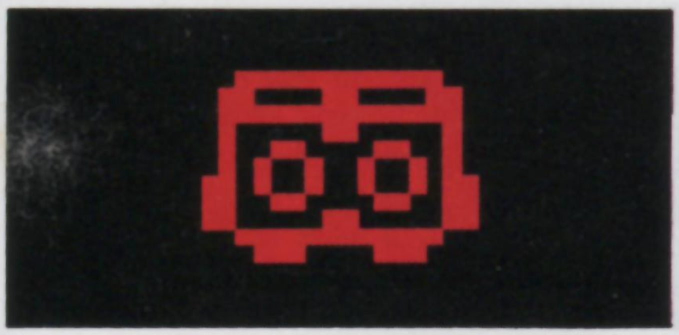
【ダンボールY】
黄色いダンボール箱。装備するとスネークがダンボールをかぶる。
敵兵の目をごまかすことができる…?



【ジライタンチ器】
装備するとレーダーに地雷の位置が表示される。



【ナイトヴィジョン・ゴーグル】
装備すると暗い場所でも通常と同じようにまわりが見えるようになる。



【サーマル・ゴーグル】
周囲の熱源を映像化するゴーグル。暗い場所でもある程度の視界が確保できる。



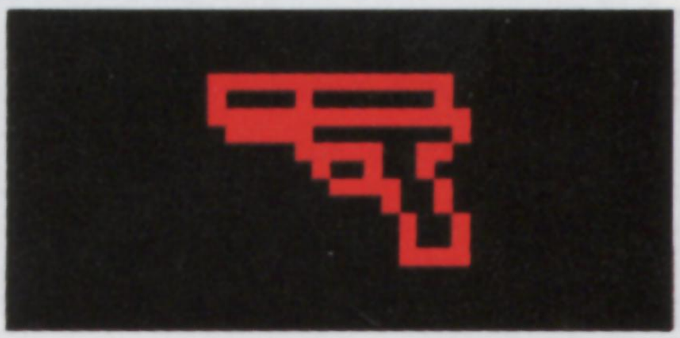
【ガスマスク】
毒ガスから身をまもるマスク。
ガスエリアで装備すると、O_2（酸素）ゲージの減りが遅くなる。



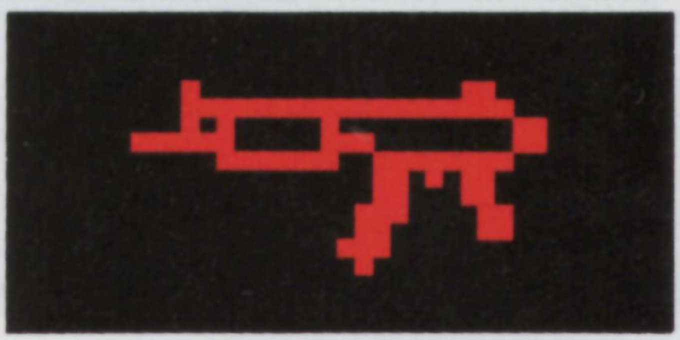
【ボディアーマー】
防弾チョッキ。
装備すると敵からうけるダメージが減る。

武器紹介

ゲーム中にソリッド・スネークが手に入れることのできる武器リストです。
武器を装備している状態でウィーゼルと通信すると
詳しい説明を聞くことができます。



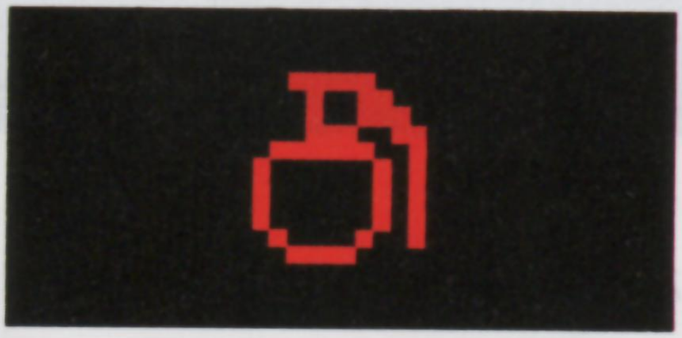
【ファイブセブン・ピストル】
ハンドガン。
装備してBボタンで撃つ。
サプレッサーを装着すると銃声を消すことができる。



【R5】
アサルト・ライフル。
装備してBボタンで撃つ。



【C4】
プラスティック爆弾。
装備してBボタンでセット。
Aボタンで爆破。



【グレネード】

手榴弾。
装備してBボタンでなげる。
爆風で敵を倒すことができる。



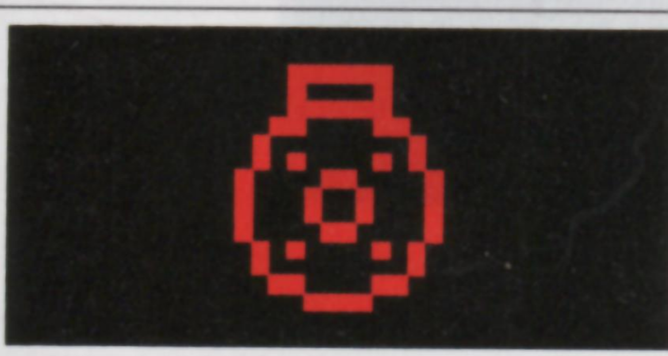
【チャフ・グレネード】

電子妨害用手榴弾。
装備してBボタンでなげる。
金属片を散布し、一定時間、
電波障害状態を作り出す。



【スタン・グレネード】

閃光手榴弾。
装備してBボタンでなげる。
大きな音と光で
敵を気絶させることができる。



【ジライ】

地雷。
装備してBボタンでセット。
敵兵やスネークが上を歩くと爆発する。
ホフクで近づけば回収できる。



【リモコンミサイル】

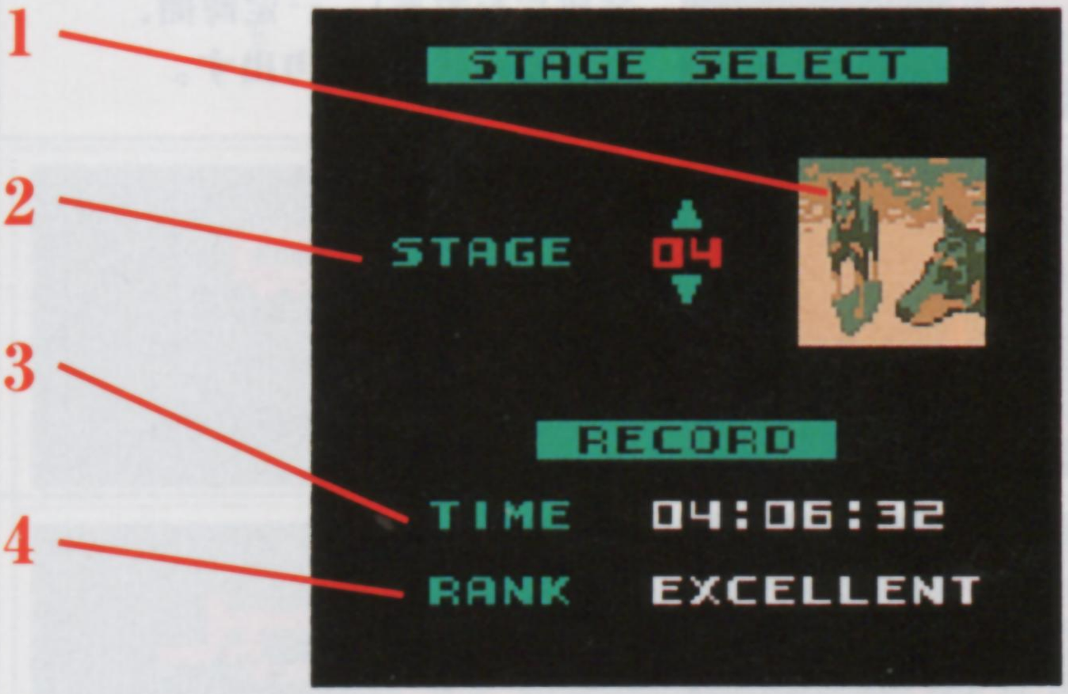
無線誘導ミサイル。
装備してBボタンで発射。
ミサイルを✚ボタンで操作できる。
電波障害の時は使えない。

STAGE SELECT

一度クリアしたステージをプレイすることができます。

[NORMAL ノーマル]

ストーリーモードと同じミッション（目的）で、好きなステージをプレイすることができます。

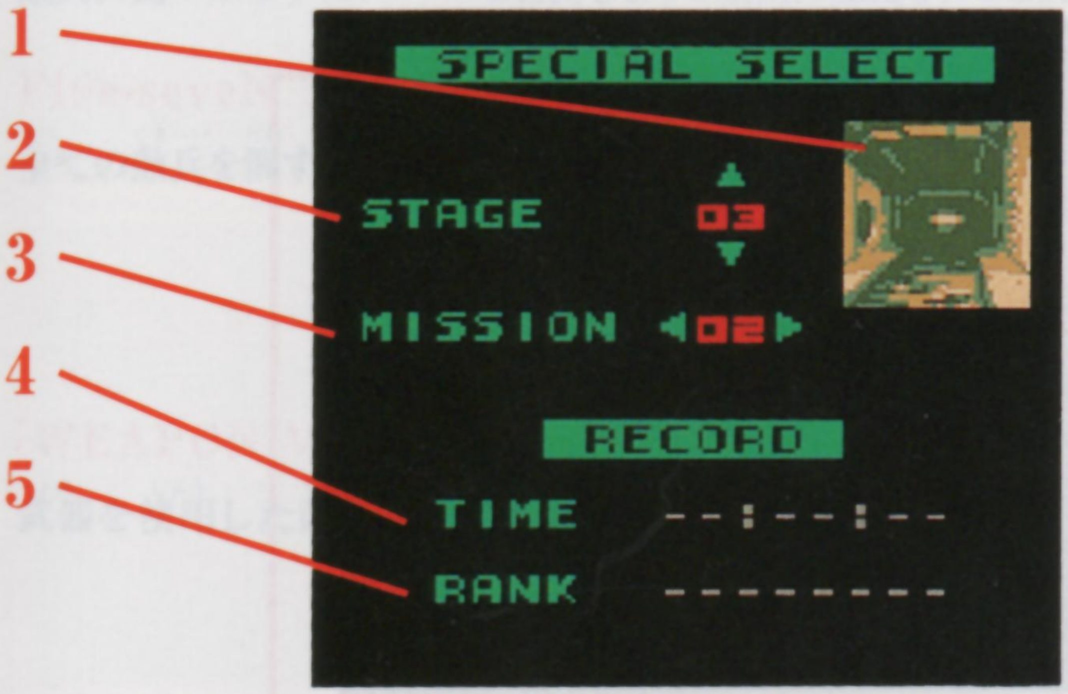


1. ステージのイメージグラフィック
2. 選択しているステージ
3. 選択しているステージの最短クリア記録
4. 選択しているステージの最高総合評価記録

+ボタンの上下でステージを選択し、Aボタンで決定します。
ステージを決定すると、それぞれのステージに適した武器・アイテムを所持した状態でゲームが始まります。ステージをクリアすると、評価画面が表示されます。

[SPECIAL スペシャル]

ストーリーモードをクリアすると選べるようになります。各ステージをストーリーモードとは違ったミッション(目的)でプレイすることができます。

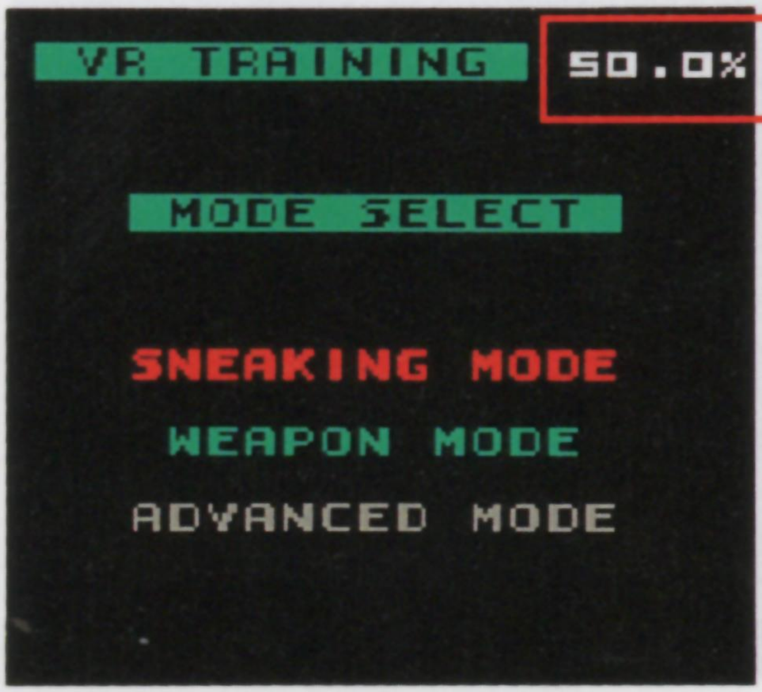


1. ステージのイメージグラフィック
2. 選択しているステージ
3. 選択しているミッション
4. 選択しているミッションの最高クリアタイム記録
5. 選択しているミッションの最高総合評価記録

✚ボタンの上下でステージを選択、+ボタンの左右でミッションを選択、Aボタンで決定します。
各ミッション(目的)の内容はステージ開始時に指示されます。

VR TRAINING（VR訓練）

仮想空間での潜入訓練をプレイできます。基本操作はストーリーモードと同じです。
各モードによってそれぞれステージクリア条件が設定されています。



達成率（=クリアしたステージ数/全180ステージ）

各モードにはそれぞれ「PRACTICE（練習）」と「TIME ATTACK（制限時間設定）」が用意されています。
はじめのうちは「PRACTICE（練習）」しか選択できません。

[SNEAKING MODE スニーキングモード]

基本的な潜入訓練です。

NO WEAPON ノーウェポン

敵兵に見つからずに、ゴールを目指します。敵兵に発見されると訓練中止になります。

Five-seveN ファイブセブン

全ての敵兵を倒すとゴールが出現します。敵兵に発見されると訓練中止になります。

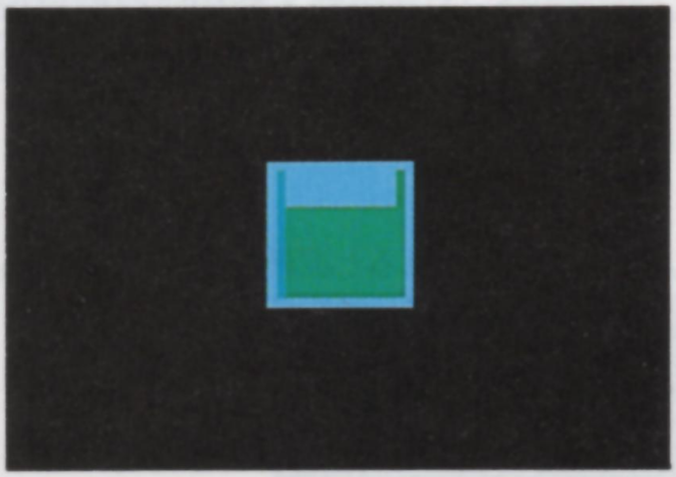
[WEAPON MODE ウェポンモード]

武器を使用した訓練です。全ての標的を破壊するとゴールが出現します。

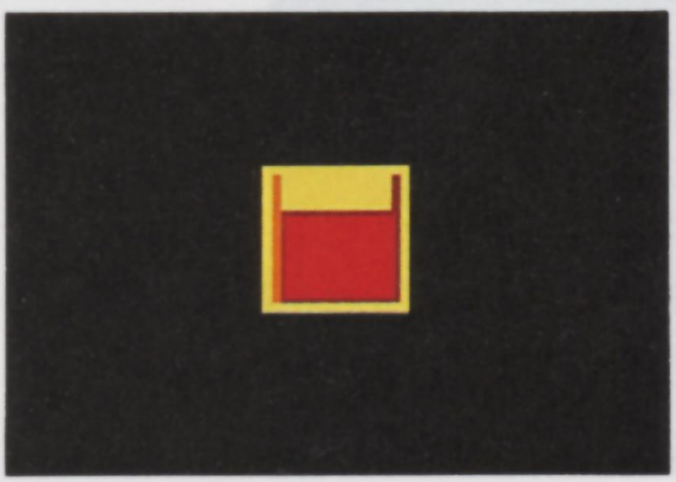
[ADVANCED MODE アドバンスドモード]

武器を使用した潜入訓練です。全ての敵兵を倒すとゴールが出現します。
敵兵に発見されても訓練中止にはなりません。
はじめのうちは選択することができません。
SNEAKING MODEとWEAPON MODEを進めていくと
選択できるようになります。

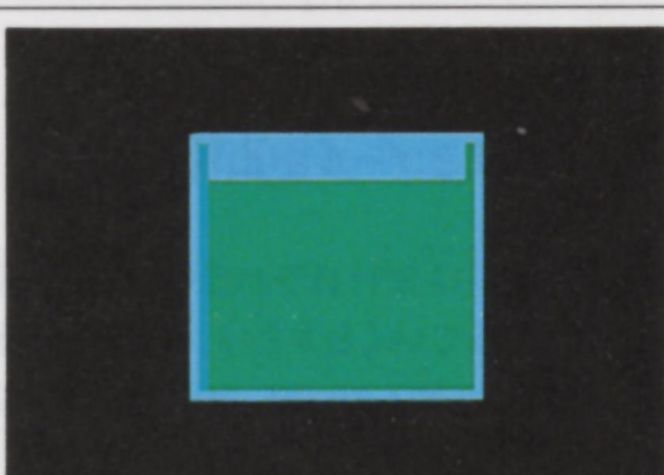
VR TRAININGに登場する標的



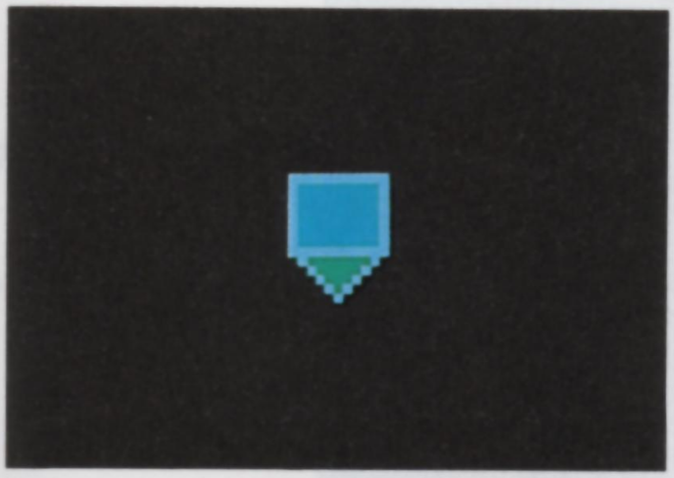
CUBE-BLUE
固定型標的。



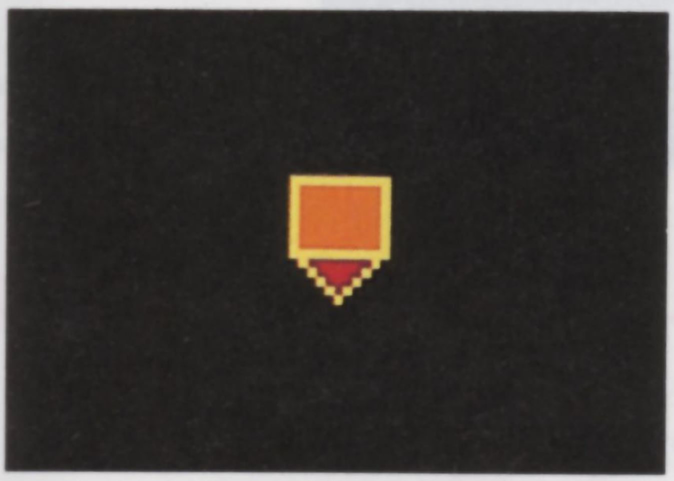
CUBE-RED
固定誘爆型標的。破壊時の爆風に巻き込まれるとダメージを受けます。また、爆風を利用して誘爆させることも可能です。



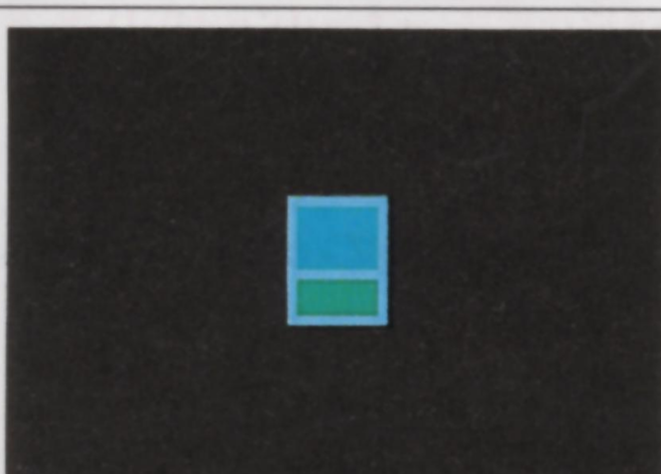
WALL
壁型標的。



■MOVE-BLUE (TYPE-A)
移動型標的。



■MOVE-RED (TYPE-A)
移動誘爆型標的。破壊時の爆風に巻き込まれるとダメージを受けます。また、爆風を利用して誘爆させることも可能です。



■MOVE-BLUE (TYPE-B)
地雷ステージ専用移動標的。

VS BATTLE（通信対戦）

＜通信対戦について＞

通信対戦では、2台のゲームボーイカラーでプレイヤーがスネークを操作し、互いに腕を競い合います。マップ上に存在する3つのデータディスクを二人で奪い合い、全て回収してゴールに到達するのを目的とします。
プレイヤーどちらかが勝利条件を満たせば、勝敗が決定して対戦が終了します。

＜対戦の始め方＞

1. それぞれの本体の電源がOFFの状態で、カートリッジを差し込みます。通信ケーブルを奥までしっかりと差し込み、それぞれの電源をONにします。

【通信対戦に必要なもの】

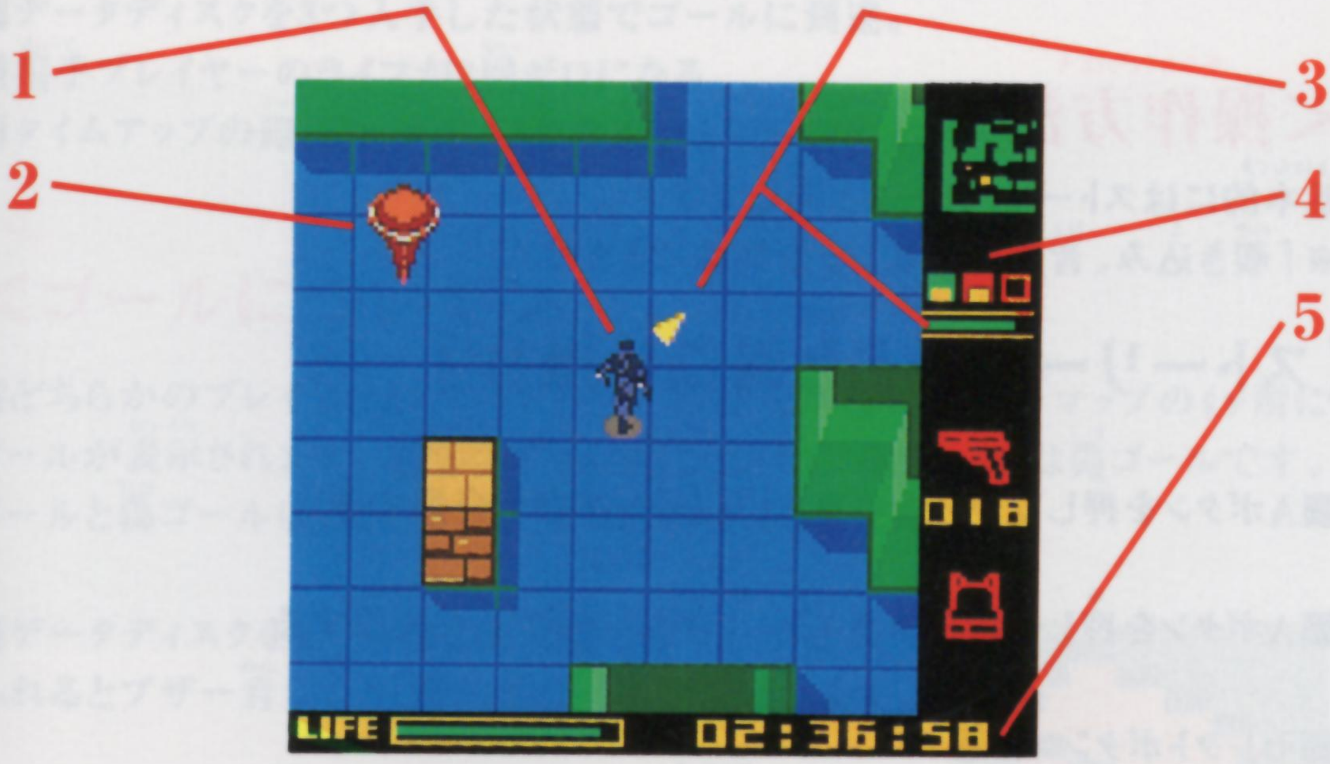
ゲームボーイカラー本体：2台／専用カートリッジ：2個／通信ケーブル（別売）：1本

2. 2台とも「VS BATTLE」を選んで、Aボタンで決定してください。

3. 対戦準備画面で、どちらかのプレイヤーが「START」を選び、Aボタンで決定してください。武器選択画面に入ります。

4. 対戦で使用する武器を2つ選択します。（ファイブセブンと地雷は標準装備）

5. 両プレイヤーともに「YES」を選択すると、ゲームが開始されます。



1. プレイヤーキャラクター

2. 標的（WISP）：倒すとデータディスクやアイテムを落します。

3. ディレクションレーダー：矢印の向きが、対戦相手のいる方向です。
使用可能な残時間は、ゲージで示されます。

4. データディスク：
緑色が自分が持っているディスク、赤色が対戦相手が持っているディスクです。
白線で表示されているものは、まだ回収されていないディスクです。

5. タイム：対戦の制限時間です。ゼロになるとタイムアップです。

VS BATTLE (通信対戦)

<操作方法>

基本的にはストーリーモードと同じです
※「覗き込み、音をたてる」の操作はできません。

【ストーリーモードと異なる操作】

■Aボタンを押しながら✚ボタン(左右): 武器を交換する

■Aボタンを押しながら✚ボタン(上下): アイテムを交換する

■セレクトボタン:
ディレクションレーダーのON/OFF 残量のゲージがないときはONにはなりません。

■セレクトボタンを押しながらスタートボタン:
プレイを中断し、ポーズします。ポーズ状態の時、ポーズ操作をしたプレイヤーがスタートボタンを押せば、プレイを再開できます。

【ストーリーモードと効果の違う武器】

ファイブセブン・ピストル

相手に命中すると、ダメージと同時に10秒間相手の姿が表示されるようになります。

スタン・グレネード

爆発したとき、爆発効果範囲内にいた対戦相手は、10秒間表示されます。

＜勝利条件＞

それぞれのプレイヤーは,以下の条件のどれかを満たせば勝利となります。

■データディスクを3つ入手した状態でゴールに到達。
■相手プレイヤーのライフが3回ゼロになる。
■タイムアップの際、データディスクを相手より多く持っている。

＜ゴールについて＞

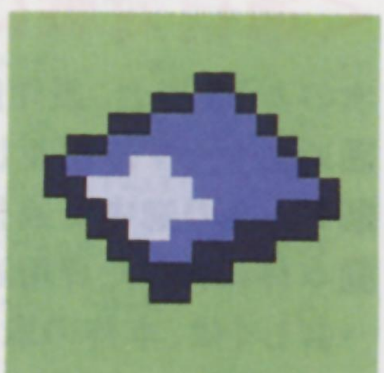
■どちらかのプレイヤーが、3つデータディスクを所持したとき、マップの4ヶ所にゴールが表示されます。本当のゴールは1つだけで、あとの3つは偽ゴールです。ゴールと偽ゴールは、見た目だけでは区別は付きません。



■データディスクを3つ所持した状態で偽ゴールにふれるとブザー音がなり、その偽ゴールが消滅します。

■ゴールが発生している状態でWISPを倒すと、ゴールシャッフルのアイテムを落とす場合があります。これを取ると、ゴールと偽ゴールを置き直す効果があります。

＜データディスクについて＞

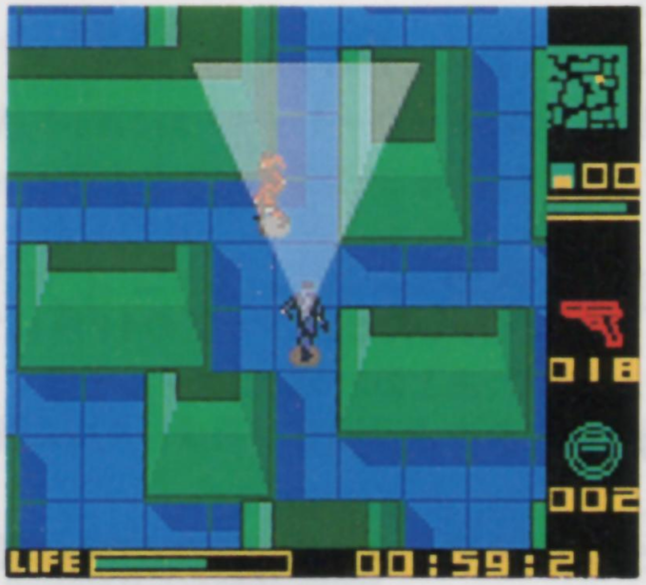


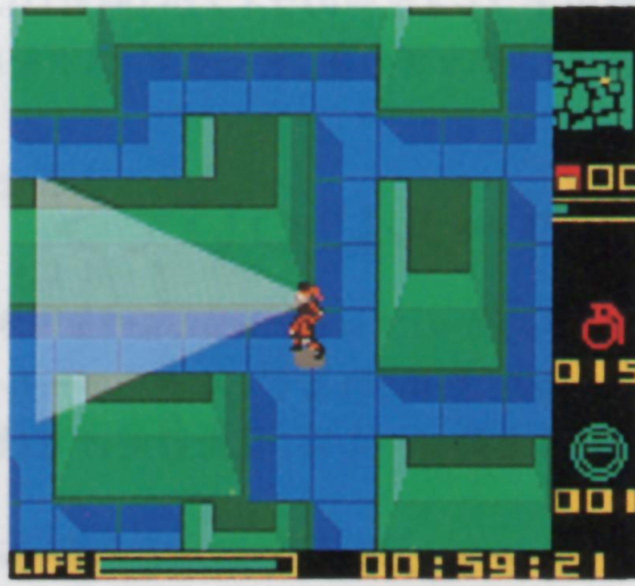
■データディスクは、標的（WISP）を破壊するとマップ上に発生します。

■プレイヤーがデータディスクを所持しているときにライフが0になると、持っているディスクは失われ、マップ上のどれかの標的（WISP）に持たされます。

<視界について>

通信対戦モードでは、プレイヤーが操作するソリッド・スネークに視界があります。
対戦相手のキャラクターは視界に入らないと表示されません。





【例外】

■相手が自分の視界内に進入し、最後に視界外に出てから5秒以内。
■武器などの特殊効果等により、見える状態になっている時間内。
■また、攻撃を受けてから2秒間は強制的に相手の姿を見失います。
※画面上での表示・非表示に関わらず、プレイヤーへの攻撃・効果は変化しません。

<通信対戦についてのご注意>

次のような場合、誤作動することがあります。正しく接続してご使用ください。
■通信ケーブルが正しく接続されていない。
■ゲームの途中で通信ケーブルを抜き差しする。
■本体にあった専用通信ケーブルを使用していない。
→詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。

※誤作動をおこした場合は、上記の点を確認後、初めから操作しなおしてください。

OPTION

各種設定の変更などを行います。

[RADER レーダー]

レーダー表示のON/OFFを設定します。

ON: レーダーを表示してプレイします。
MAP-OFF: 地形を表示しません。敵兵やスネークの位置は表示されます。
OFF: レーダーを表示せずにプレイします。

[TEXT FLOW テキストフロー]

メッセージのページ送りについて設定します。

MANUAL:ボタンを押して、ページを送ります。
AUTO:自動的にページ送りが行われます。

[EXIT イグジット]

メインメニューに戻ります。

キャラクター紹介

【ソリッド・スネーク】

世界最高の特殊部隊FOX HOUND
の元隊員。『伝説の英雄』と呼ばれる
潜入工作のエキスパート。



Solid Snake



【クリス・ジェンナー】

陸軍特殊部隊デルタフォース隊員。
壊滅したデルタフォース唯一の
生き残りとしてスネークに協力する。



Chris Jenner



Black Chamber

傭兵団ブラック・チェンバー

【スラッシャー・ホーク】

巨大なブーメランを軽々と扱う。
戦場でも部族のトーテム（守護神）である
鷹を連れている。

【パイロ・バイソン】

炎に異常な執着をもち、その巨大な
火炎放射器はあらゆるものを焼き尽くす。



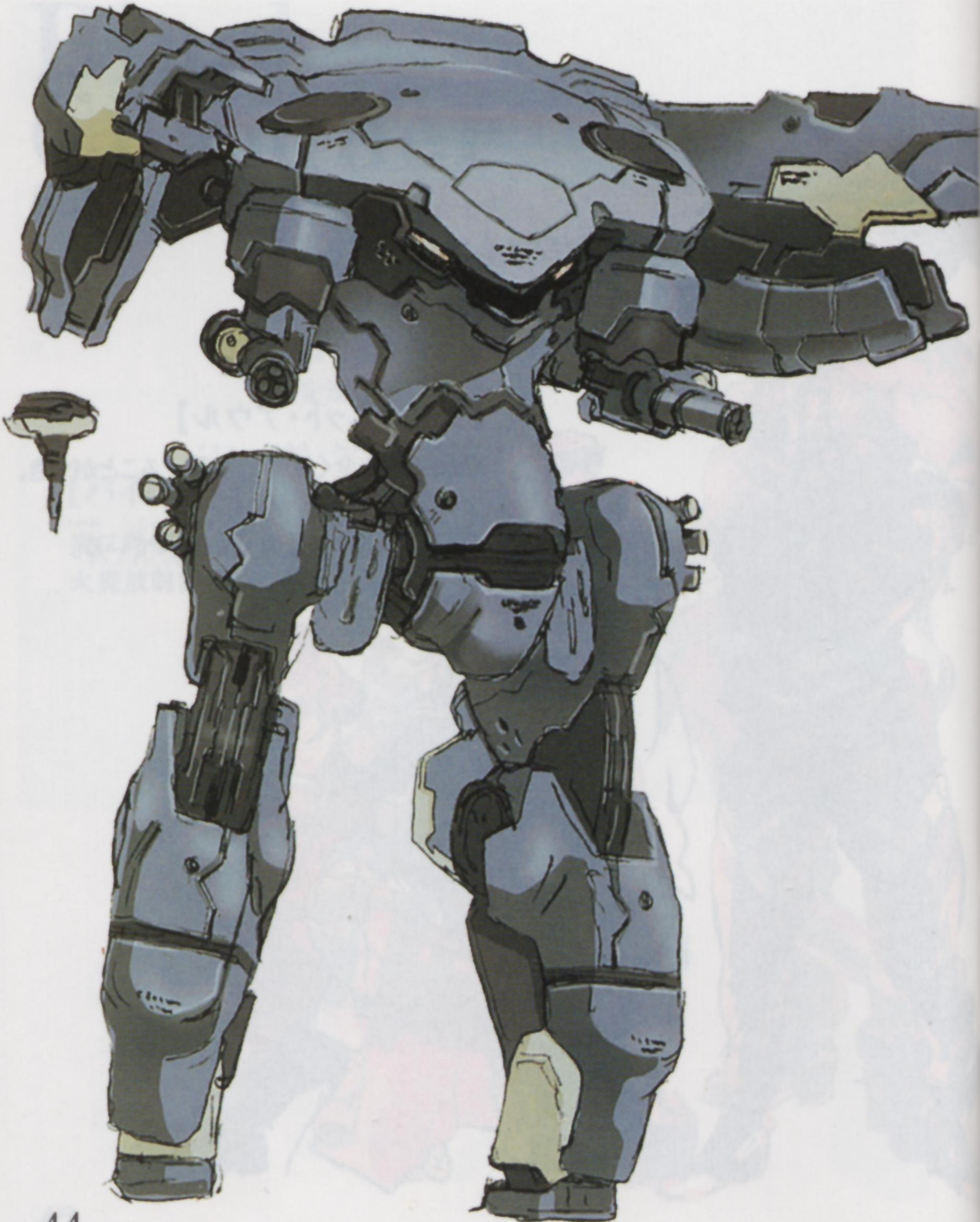
【ブラックアーツ・ヴァイパー】

傭兵団『ブラック・チェンバー』のリーダー。
「ブラックアーツ（暗黒魔術）」の異名を持つ。

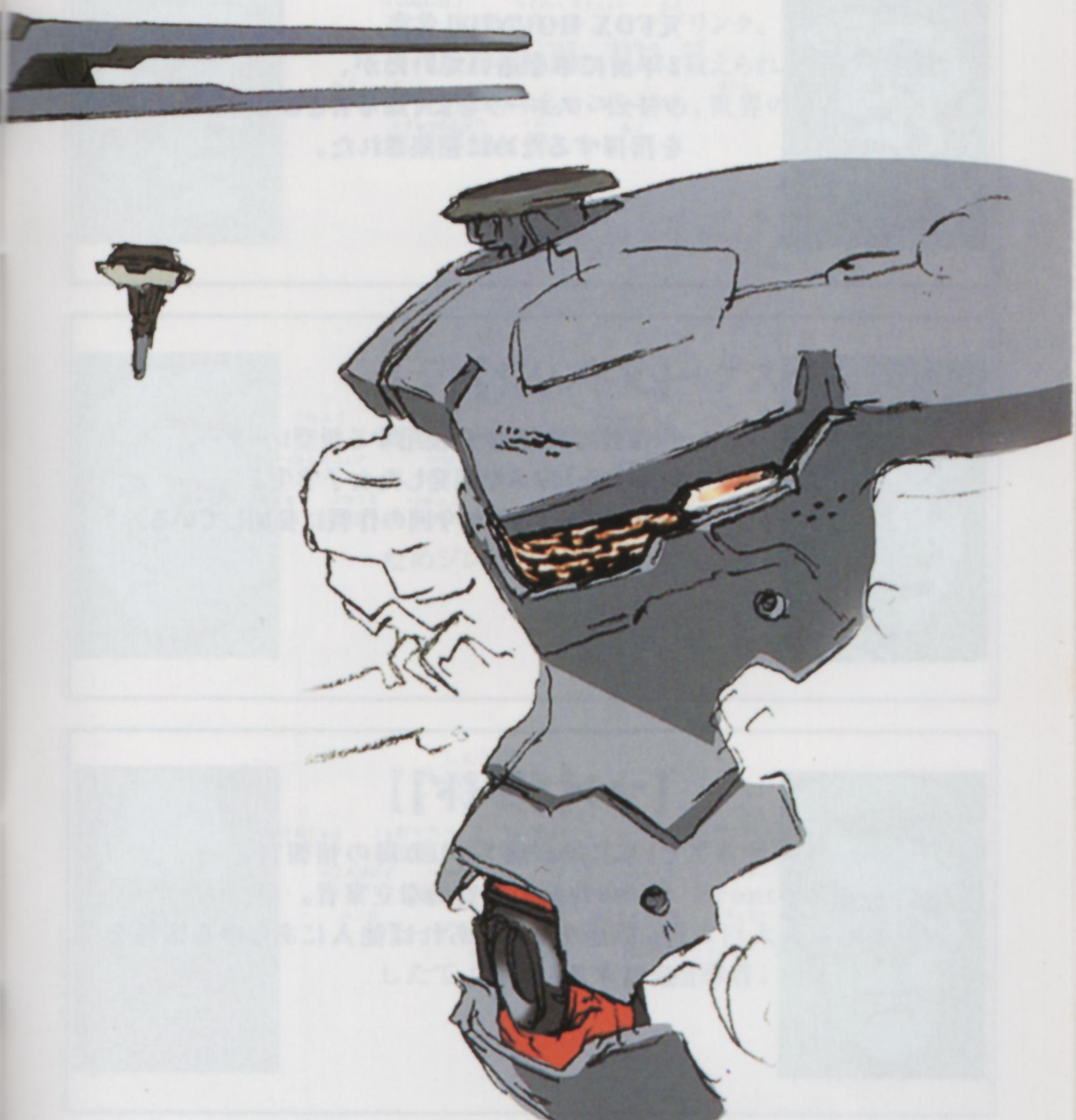
【マリオネット・アウル】

暗闇の中を全く無音で移動することができ、
フクロウ並に夜目がきく。
いつも二体の文楽人形を連れている。





METAL GEAR GANDER【メタルギアガンダー】



【ロイ・キャンベル】



元FOX HOUND司令官。
2年前に軍を退いていたが、
ソリッド・スネークをよく知る者として今回の作戦を指揮するために招集された。

【メイ・リン】



今作戦でスネークが使用する新型レーダー、
無線機システムを開発した女子学生。
技術サポートとして今回の作戦に参加している。

【マクブライド】



CIA工作本部アフリカ局の情報官。
今回の作戦の実質的な立案者。
合衆国のためとあれば他人にあらゆる犠牲を強制する。



【ウィーゼル】

本名、ロナルト・レンセンブリンク。
現代最高の傭兵の一人に数えられるほどの凄腕。
独自のコネクションを持ち、世界の
傭兵事情に詳しい。



【ジェイムズ・ハークス】

新型メタルギアの開発チーフ。
ニックネームは「ジミー・ウィザード」。
メタルギアと一緒に連行され、その組み立ての
ためジレフに捕らえられている。



【『将軍』】

急進的軍事組織ジンドラ解放戦線
(Gindra Liberation Front)通称ジレフの
リーダー。ジレフを瞬く間に巨大な軍事組織に
したて上げたカリスマ的指導者。

●電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
   (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
   (2) 発売日より1年が経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
   (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
   (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
   (3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたら コナミ カスタマーサポートセンターにご連絡ください。

修理依頼先： コナミ カスタマーサポートセンター

〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30

TEL 03-3586-5735

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日（祝日は除く）午前9時～午後7時まで。電話番号はお間違えないようにお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

●バッテリーバックアップのソフトについて

・このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

・カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製本体装置以外の機器を使用してのソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。

・いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

「メタルギア ゴーストバベル™」は弊社(コナミ)のオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の権利はコナミ株式会社が所有しております。
"METAL GEAR Ghost Babel ™" is an original game product created by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to this game.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

METAL GEAR Ghost Babel™
パーフェクトガイド
発行：コナミ株式会社　発売：株式会社新紀元社
2000年4月末 発売予定

機器の取り扱いについて・・・

⚠警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠注意

● カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

<使用上のおねがい>

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3586-1573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3586-5735
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
インターネット情報サービス：ホームページアドレス http://www.konami.com/
KONAMI GOLDNET KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
http://www.goldnet.konami.co.jp/

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作：KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN CO.,LTD.(WEST) インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp/kcej/

" ", "KONAMI" and "メタルギア ゴーストバベル™" are trademarks of KONAMI CO.,LTD.